

L'objectif de ces exercices est de travailler les notions du chapitre 7 : les objets

Exercice 7.1

XP

Complétez le programme pour ajouter à l'objet heros défini dans le cours une propriété représentant son expérience.

- Le nom de la propriété est xp
- Sa valeur initiale est de 0.
- L'expérience doit apparaître dans la description du personnage.

```
// Ajouter votre code ici

// "Aurora a 150 points de vie, 25 en force et 0 points d'expérience"
console.log(heros.decrire());

console.log("Aurora apprend une nouvelle compétence");
heros.xp += 15;

// "Aurora a 150 points de vie, 25 en force et 15 points d'expérience"
console.log(heros.decrire());
```

Résultat attendu :

```
Aurora a 150 points de vie, 25 en force et 0 points d'expérience
Aurora apprend une nouvelle compétence
Aurora a 150 points de vie, 25 en force et 15 points d'expérience
```

Exercice 7.2

Wouaf

Complétez ce programme pour ajouter la définition de l'objet chien.

```
// Ajoutez votre code ici

// "Crockdur est un mâtin de Naples mesurant 75"
console.log(
  `${chien.nom} est un ${chien.race} mesurant ${chien.taille} cm`
);

// "Tiens, un chat ! Crockdur aboie : Grrr ! Grrr !"
console.log(`Tiens, un chat ! ${chien.nom} aboie : ${chien.aboyer()}`);
```

Résultat attendu :

```
Crockdur est un mâtin de Naples mesurant 75 cm
Tiens, un chat ! Crockdur aboie : Grrr ! Grrr !
```

Exercice 7.3

Banque

Réalisez un programme pour créer un objet "compte" ayant les propriétés suivantes :

- Une propriété titulaire valant "Alex".
- Une propriété solde valant initialement 0.
- Une méthode crediter() ajoutant le montant passé en paramètre
- Une méthode debiter() retirant le montant passé en paramètre
- Une méthode decrire() renvoyant la description du compte.
- Les méthodes crediter et debiter ne font rien si le montant passé en paramètre est négatif

Utilisez cet objet pour afficher sa description, le créditer de 250, puis le débiter de 80, et enfin afficher de nouveau sa description.

```
titulaire: Alex, solde: 0
titulaire: Alex, solde: 170
```